PlayStation

the Explanatory Note

HUMAN ENTERTAINMENT

HUMAN

Prologue

必死に崖を登る主人公ジェニファー。
そのすぐ背後には巨大な怪物、ダンが迫る。
偶然にもジェニファーがヒジをぶつけた灯油缶が落下し、あたりは火の海に。
炎に包まれ断末魔の悲鳴をあげるダン。茫然と見つめるジェニファー。
――こうして事件は終わったかに見えた…。

そして、『2』へ―

再び出現し残虐な殺人を繰り返すシザーマン。死んだはずの殺人鬼がなぜ?
大学の研究室には、彼に関する資料を必死に調べるヘレンがいた。
ついにシザーマンの不死身の謎を解く鍵が…
そうしている間にも次々と起こる惨劇。
果たしてこの巨大なハサミから逃げ延びることが出来るのか…?

このゲームには暴力(ぼうりょく)シーンやグロテスクな表現(ひょうげん)が含(ふく)まれています。

●より良いサウンドでお楽しみいただくために
ヘッドホンを使用してのプレイをお薦めします。
(身体に悪影響を及ぼすことがありますので、ボリュームは控えめに)

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2~4ブロック

マウス 対応

SLPS 00657

CLOCK TOWER 2

Explanatory Note

1 用語説明 …P.4…

2 ゲーム画面 …P.5…

3 操作方法 …P.6…

4 ゲームの流れ …P.7…

5 インターミッションについて …P.8…

6 進行画面 …P.9～11…

7 体力とゲームオーバー …P.12…

8 ポーズ機能 …P.13…

9 登場人物 …P.14・15…

10 メモリーカードについて …P.16・17…

11 Designers Note …P.18・19…

1 用語説明

クリックポイント

カーソル（画面上矢印）を特定の物体に合わせた時にカーソルの形が変化します。これはその物体に対してキャラクターが何らかのアクションを行うことが出来るということを示します。このカーソルが変化するポイントを「クリックポイント」とよびます。

クリック

クリックポイントに対して行動を行うことを決定するためにボタン入力を行うことを「クリックする」とよびます。

パニック状態

主人公が生命の危機にさらされている時、カーソルが赤く点滅します。この状態をパニック状態とよびます。（→P.6・12）

逃走状態

主人公がシザーマンに追いかけられている時、逃走状態となります。
この時は、通常の状態とクリックポイントが変化し、シザーマンを撃退するのに有効な物体に対してのみクリックポイントが発生します。この状態はシザーマンをなんらかの方法で撃退するまでは決して解除されません。（逃走状態中は、特定のBGMが鳴り続けるので、それを状態判断の参考にしてください）

TOWER

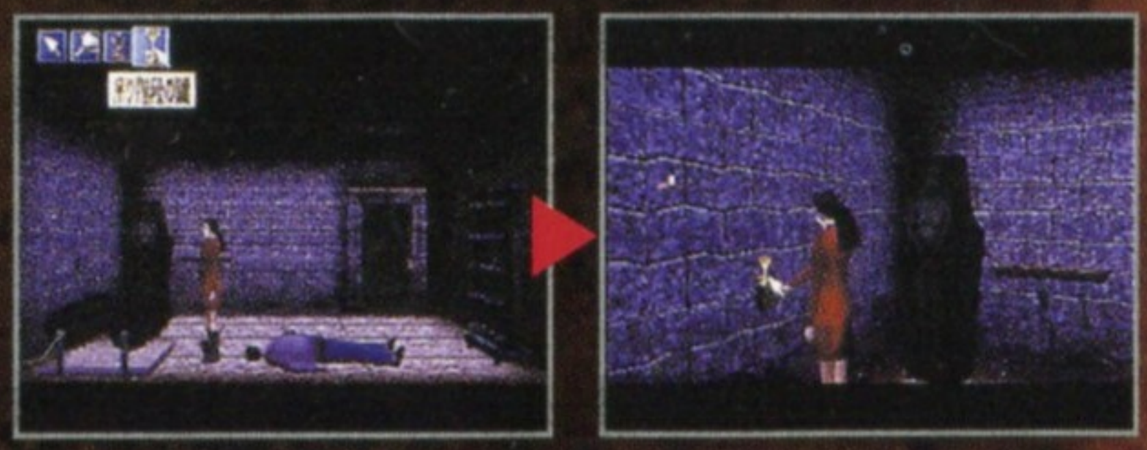
ゲーム画面2

カーソル

クリックポイントにカーソルを合わせ、物体をクリックすることによってキャラクターがアクションをおこします。
また、移動させたい場所にカーソルを合わせてクリックすると、キャラクターがその場所に移動します。また、このカーソルは現在の体力表示や、パニック状態の表示にも使用されます。(→P10)

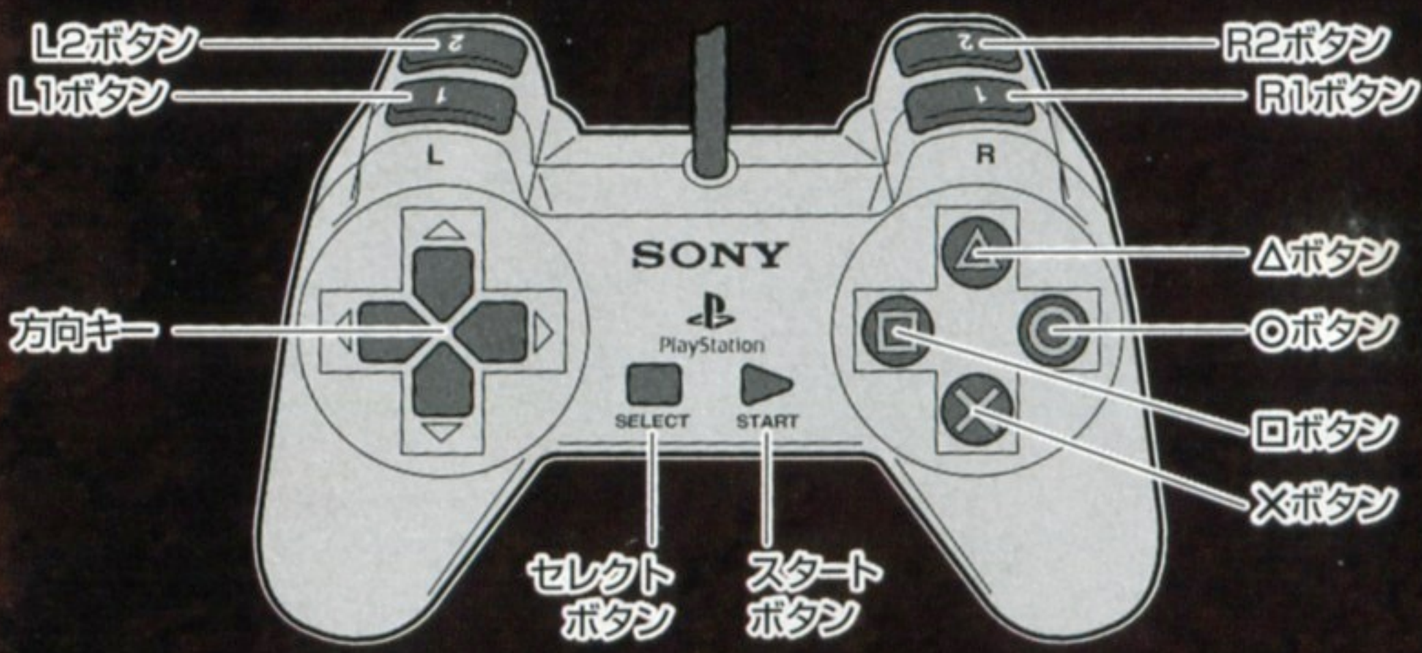
アイテムウインドウ

カーソルを画面上に動かすと、現在所有している保有アイテムが表示されます。
ここで使用したいアイテムをクリックするとカーソルにアイテムの絵が表示されるので、それをクリックポイントに合わせてクリックすることによってアイテムを使用することが出来ます。なお、入手したのにここに表示されないアイテム(一部の鍵等)は、特定の場所をクリックした時に自動的に使用されます。

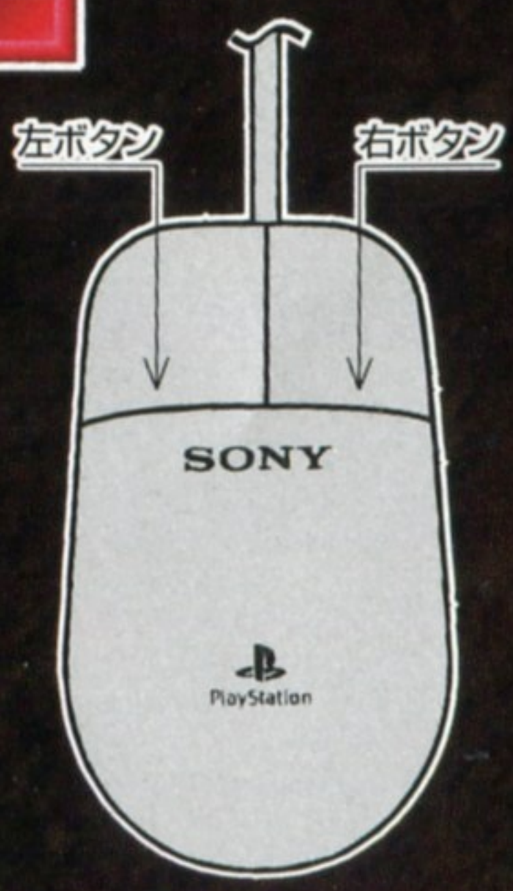


3 操作方法

コントローラ



マウス



コントローラ/マウス

○ボタン/左ボタン

クリック決定や、進行画面での項目決定。また、すばやく2回連続入力するとキャラクターを走らせることが出来ます。
もう一度入力すると走るのを止めます。

×ボタン/右ボタン

進行画面の項目をキャンセル。また、パニックボタンとして使用します。パニック状態の時にすばやく連打するとピンチを切り抜けることが出来ます。

STARTボタン/右+左ボタン

ポーズボタン。ポーズ機能を使用することが出来ます。
(→P13)

方向キー

カーソルの移動、進行画面での項目選択に使用します。

TOWER

ゲームの流れ4

ゲームの基本進行

ゲームは以下のような流れを繰り返して進行します。最終的にシナリオはプロローグも含めて4つですが、ゲームの進行によっては4つめのシナリオにたどりつく前にエンディングを迎えてしまう場合があります。また、どのシナリオになるかは、プレイヤーの行動によって変化しますが、途中のシナリオ分岐はエンディングのランクには影響しませんので、安心して様々なシナリオを楽しんでください。

シナリオ → セーブ画面 → インターミッション → シナリオ

主人公について

このゲーム全体において中心となる主人公はジェニファー・シンプソン、ヘレン・マクスウェルの二人です。どちらの主人公でストーリーが進むかはプロローグでの行動によって決定されます。なお、シナリオ1でプレイヤーが操作することになったキャラクターが主人公です。

プレイヤーキャラクターについて

各シナリオ単位では主人公キャラクター以外を操作してプレイをすることもあり（例：プロローグ等）、どのキャラクターを操作するのかは、シナリオの分岐によって決定されることとなります。

エンディング

このゲームではエンディングが各主人公に5つずつ、合計10個存在します。
どのエンディングになるかはプレイヤーの行動次第です。

ジェニファー

ヘレン

5 インターミッションについて

シザーマンは、夜現れます。インターミッションはシナリオとシナリオの合間にはさまれるアドベンチャーモードのことをいいます。基本的に日中のシーンとなりますので、シザーマンに襲われる心配はありませんが、ここでの選択がシナリオ分岐に影響を与える場合があります。

インターミッションマップ画面

主人公達の住んでいる街の全景が表示されます。マップ上で主人公が訪れることの出来る場所がクリックポイントになっているので、行きたい場所にカーソルを合わせクリックしてください。

インターミッション部屋画面

インターミッションマップ画面で行きたい場所をクリックすると、その建物の中に入り、そこにいるキャラクターと会話が行われます。(操作方法は通常のゲーム中と同様です) 建物の中で一定の条件を満たすと自動的にマップ画面へと戻ります。これを繰り返して一定条件がそろうと、次のシナリオがスタートすることとなります。

TOWER

進行画面 6

1.タイトル画面

ゲームを起動するとタイトル画面が表示されます。ここでSTARTボタン(または左クリックボタン)を押すとメインメニュー画面に移行します。
一定時間何も入力されないとオープニングムービーが始まります。オープニングムービーはSTARTボタン(または左クリックボタン)でスキップ出来ます。

2.メインメニュー画面

NEW GAME

新規ゲームを開始します。

CONTINUE

ゲームオーバーになった部屋に入った時点から再開することができます。

DATA LOAD

メモリーカードに保存されたデータを読み出してプレイします。
決定するとデータロード画面(→P10)に切り替わります。

SOUND

「STEREO」か「MONAURAL」かを選択出来ます。
決定で選択項目が切り替わります。

ENDING LIST

エンディングリストを表示します。今までにクリアしたエンディングをチェックすることが出来ます。
ただし、ゲーム起動時にデータが保存されたメモリーカードがメモリーカード差込口1に差されていないと、初期状態になります。決定するとエンディングリスト画面(→P10)に切り替わります。

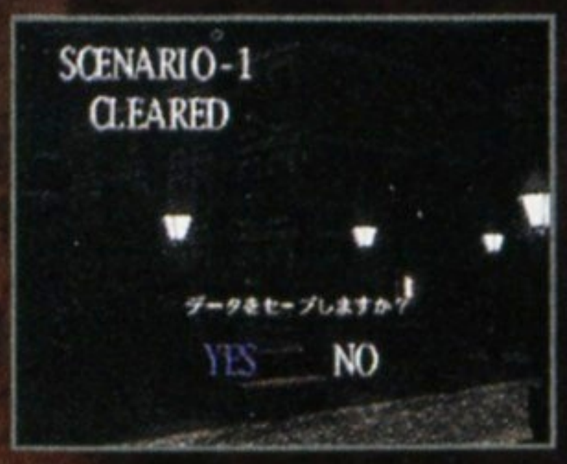
PAMPHLET

ゲームの予備情報を見ることが出来ます。よりプレイを楽しむためにもプレイ前に一度目を通すことをお薦めします。
決定するとパンフレット画面(→P11)に移行します。

6 進行画面(続き)

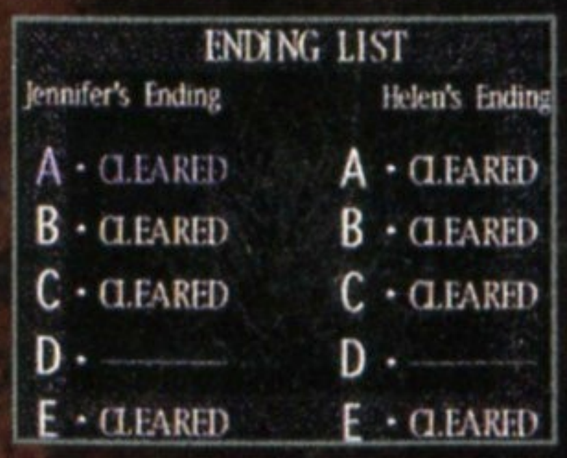
3.データーロード画面

メモリーカードに保存されたデータをロードし、続きからプレイするための画面です。
3つのエリアのうち、データのあるエリアには「プレイヤーキャラクター」と「トータルプレイタイム」が表示されるので、ロードしたいデータを選択、決定してください。



4.データセーブ画面

シナリオがクリアされるとデータセーブ画面が表示されます。
この時、それまでのプレイデータをメモリーカードに保存することが出来ます。
3つのエリアのうちすでにデータのあるエリアは「プレイヤーキャラクター」と「トータルプレイタイム」を表示、まだ空白のエリアは「NO DATA」が表示されます。セーブしたいエリアを選んで決定することにより、セーブが行われます。



5.エンディングリスト画面

クリアしたエンディングには「CLEARED」の表示がされます。選択、決定することによってエンディングムービーを見ることが出来ます。
(※ムービーを見ることが出来るのはクリアしたエンディングのみです。
また、「ランクD」のエンディングにはムービーがありません)

6.パンフレット画面

HINT

ゲーム中に発見したヒントを見ることが出来ます。決定するとヒント画面に移行するので見たいヒントを選択、決定してください。発見したヒントには印がつけられています。

STORY OF CLOCK TOWER

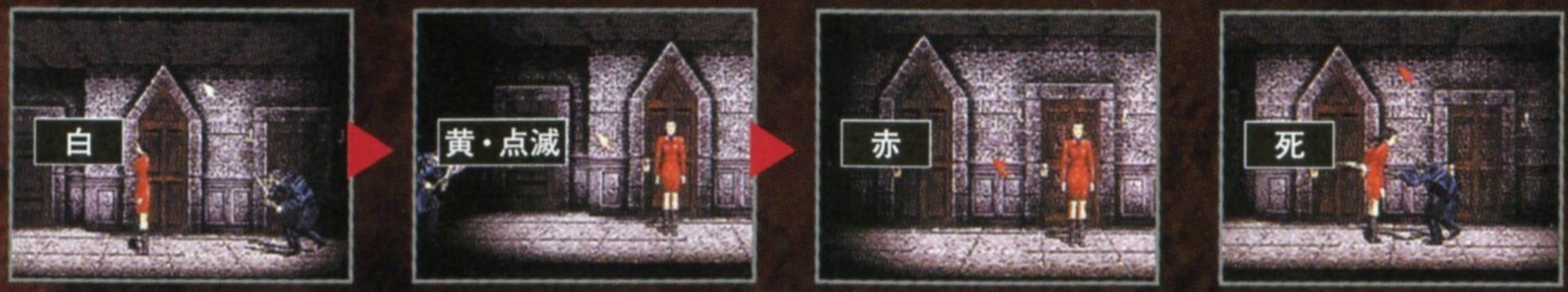
この作品の背景や前作のストーリーを見ることが出来ます。

???

最初は選択出来ません。ある一定の条件をクリアすると……？

7 体力とゲームオーバー

ゲーム中、どのキャラクターも3段階の体力を持っており、それが下図のようにカーソルの色で表現されています。体力は、非常に激しい行動をしたり、なんらかの攻撃を受けたりすると減少し、時間とともに回復します。(行動しても差し支えありませんが、逃走状態には回復しません) 例えば、シザーマンとのパニックボタンによるもみあいを行うと体力は1段階減少します。よって、体力が最低 (カーソルが赤) の状態でシザーマンとのもみあいを行うことになると、その時点で体力がゼロとなり、パニックボタンの連打に成功しても必ず殺されてしまいます。
体力の余裕をもってシザーマンを撃退できるように心掛けてください。



ゲームオーバー画面

ゲームオーバーは体力がゼロになった時、パニック状態で連打に失敗した時等に発生します。ゲームオーバーになった場合、左のようなゲームオーバー画面に切り替わった後、メインメニューに戻ります。
メインメニューで「CONTINUE」を選択すると部屋に入った直後の状態から再開することが出来ます。また、この際には体力が1段階回復した状態での再開となりますので、有効にチャンスを活かしてください。
(※なおこの時、リセットしたり電源を切るとその時点からの「CONTINUE」は出来なくなりますので注意してください)

ポーズ機能 8

ポーズをかけると画面にポーズ機能のメニューが表示され、以下の機能を使用することが出来ます。方向キー上下（またはマウス）で選択、○ボタンで決定です。

Return to Game

ゲームに戻ります。

Save Game

メモリーカードに現在の状態をセーブします。セーブデータに関してはデータセーブの項目（→P10）を参照してください。なお、セーブされるのは現在いる部屋に入った直後の状態です。

Load Game

メモリーカードにセーブされているデータを読み出します。

Screen

モニタに合わせて画面の表示位置を調整する機能です。表示が切れてしまう場合等に使用してください。
○、×ボタンで調整します。

Reset

ゲームを終了してタイトル画面に戻ります。

登場人物

CLOCK

ジェニファー・シンプソン

15才。主人公。両親を早くから亡くし孤児院で育つ。
前作の後、事件の調査をしていたヘレンに引き取られ、姉妹のように暮らしている。育ちのためか、精神的にはタフさを持ちあわせている。

ヘレン・マクスウェル

30才。シナリオ分岐によって主人公となる。犯罪心理学の助教授。
【CLOCK TOWER事件】のシザーマンに興味を持ち、プロファイリングを行う。

ノラン・キャンベル

26才。三流イエローペーパーの記者。
【CLOCK TOWER事件】を取材中、「シザーマン」に狙われる。

ストーリー性も追究したこの作品では、なんと30人近くの人物が登場します。
何人生き残ることができるのかはプレイヤーの行動にかかっています。

サミュエル・バートン

52才。犯罪心理学教授。
プロファイリングの研究をしており、
その面から【CLOCK TOWER事件】
の調査を進めるが、
彼もやはりシザーマンの恐怖に
巻き込まれてしまう。

スターン・ゴッツ

42才。【CLOCK TOWER事件】
の担当警部補。
シザーマンの追跡に執念を燃やす。
経験至上主義で超常現象等は
いっさい信用していない。

ハリス・チャップマン

35才。犯罪心理学を学んでいる
研究助手。
やせぎすの小男でいつもこそこそと
した挙動。ジェニファーに屈折した
愛情を抱いている。

エドワード

10才。ジェニファーと同じく
【CLOCK TOWER事件】での
もう一人の生還者。
救出された際に記憶を失い、
グラニット孤児院に引き取られて
「エドワード」と名付けられた。

10 メモリーカードについて

このゲームでのメモリーカードの扱い方

- このゲームではメモリーカード領域を最大4（最低2）ブロック使用します。
- メモリーカード差込口1のみ使用可能です。
- ゲームプレイに関するデータは全部で3つまで保存しておくことが出来ます。
- エンディングリスト等に関しては起動時にチェックを行いますので、起動時にメモリーカードをメモリーカード差込口1に差し込んでおいてください。
  起動時に差し込まれていない場合は初期状態と判断されます。

メモリーカードに関するメッセージについて

- ゲーム中はメモリー関連のメッセージは英語で表記されます。表記と意味は以下の通りです。

- ***Format OK?***
  フォーマットしますか?
- ***Formatting was unsuccessful.***
  フォーマットに失敗しました
- ***Loading was unsuccessful.***
  ロードに失敗しました
- ***Now checking the memory card.***
  メモリーカードの状態をチェックしています
- ***Overwrite OK ?***
  上書きしますか?（すでにその場所にデータがあるとき）
- ***Please insert the memory card.***
  メモリーカードが差されていません

TOWER

- ***Load OK ?***
  ロードしますか?
- ***Save OK ?***
  セーブしますか?
- ***Saving was unsuccessful.***
  セーブに失敗しました
- ***The memory card is not formatted.***
  メモリーカードがフォーマットされていません
- ***Memory card full !!***
  メモリーカードがいっぱいです

11 Designers Note

ディレクター
河野一二三

ゲームシステムが先にくるか素材が先にくるか、これはゲームデザイナーが最初に考えるべき重要なポイントです。現在多くのゲームはシステムが先にきて、そこにテイストとして素材が乗せられるというデザインが主流ですが、CLOCK TOWERシリーズは素材が先にくるように考えてデザインを行いました。よって全てのシステムはいかにホラーというものを表現するかという命題のもとにデザインされています。結果的にかなりシビアな作品となりましたが、現実に不死身の殺人鬼に追いかけられた場合の生存確率はこんなものでしょう。もしこのゲームで一度も殺されずにクリア出来たら、あなたはジェイソンに追いかけられても生き残れると自信を持って良いかと思います。

それからこの作品ではランクの高いエンディングが必ずしも作品にとっての最良のエンディングとは限りません。特にAランクのエンディングはハリウッドバージョンと命名されているほどの御都合主義のエンディングであり、これがこの作品にふさわしいかどうかはプレイする人によって意見が別れるところかと思います。(「Dr.モローの島」の劇場版エンディングのようなものですね)

Aランクのエンディングが気に入らない方は、自分の気にいるエンディングを探してみてください。とはいえ、ジェニファー達のためにも、完全なハッピーエンドというのも一度はやはり見てあげて欲しいですね。

TOWER

メインプログラマー
樋口正樹

みなさんおつかれさまでした。このソフトを買ってくれたユーザーのみなさん本当にありがとう。とにかくいろんなパターンでクリアしてみてください。ナイショでいろいろな（？）遊びを入れておきました。

ビジュアルディレクター
島崎洋一郎

日常的な世界と非日常的な世界の2つの世界で起こる殺人を豊かなアニメーションとフル3Dポリゴンを生かした見せ方で、よりリアリティのある画面を追及しました。みなさんの根気で、全ての画面とジェニファーやその他キャラ達の動きを見て下さい。

サウンドプロデューサー
高添香織
サウンドコンポーザー
新倉浩司

前作に引き続き今回も「喧騒と静寂」がサウンドコンセプトでした。音の無い恐怖・音のある恐怖、あるべき場所に無い音・ありえない場所で鳴る音…
様々な「喧騒と静寂」を思案しながらこのゲームの音を演出しました。
プレイしていただいた方に少しでも「音による恐怖」を感じていただけたならサウンドスタッフとしても嬉しいかぎりです。

[CLOCK TOWER 2] STAFF

[PROGRAM STAFF] MITSUHISA UEDA・AKABO・HAJIME OHARA・TOSHIHARU SUGII [VISUAL STAFF] MASAKAZU NOBUTA・AKIYOSHI IIJIMA・MASAFUMI KIMURA・KAZUYUKI OGAWA・HIROYA TAMURA・KUNIO TAKEICHI・MASAHARU OMI・AKIHIKO ISHIZAKA・AYUMI YOKOTA・SHIN KABEYA・HIROAKI TANAKA・TOSHIHARU KIMURA・KENGO SHIBUYA・HIROKI TAKAHASHI・MIKA KAWAGUCHI・MARIKO KOMAKI・KEISUKE SASAKI・YUKIKO FUJIWARA・MIWAKO NAKATA [SOUND STAFF] CHIHARU SUGIYAMA・YOSHITAKA ABE
[PUBLIC RELATIONS] KAZUYUKI KUMAGAI [MANUAL DESIGN] AYA YAMAMOTO (BW)

SLPS 00657

©HUMAN 1996
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.